

# A UTILIZAÇÃO E INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS NUM CONTEXTO JARDIM DE INFÂNCIA

**Rute Catarina Carvalho\***

**Rita Brito\*\***

\*Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa

\*\*CIED, Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa  
CRC-W, Faculdade de Ciências Humanas, Universidade Católica Portuguesa

[\\*rcatarina.carvalho@gmail.com](mailto:rcatarina.carvalho@gmail.com), [\\*\\*britorita@esex.ipl.pt](mailto:**britorita@esex.ipl.pt)

## **Resumo**

Pretende-se relatar a experiência vivida durante a prática profissional supervisionada, que deu origem ao relatório final de estágio para a obtenção do grau de mestre em Educação Pré-Escolar. No processo investigativo, decorrente dos momentos vivenciados num contexto de Jardim de infância, surgiram duas questões-problema: “De que forma são utilizadas, nas brincadeiras das crianças, as tecnologias digitais, neste contexto jardim de infância?” e “De que forma estas tecnologias influenciam a forma como as crianças brincam neste contexto?”. Desta forma, surgiu a temática do processo investigativo “A utilização e influência das tecnologias digitais nas brincadeiras das crianças num contexto de jardim de infância”. Através da metodologia de estudo de caso, de natureza investigativa qualitativa naturalista e de carácter descritivo, foram conhecidos processos, através da sua descrição e compreensão e assim, foram respondidas estas grandes questões. Os resultados remetem sempre à realidade vivida neste contexto em particular. Os dados obtidos através deste estudo, remetem ainda para a conceção de que a utilização das tecnologias por parte das crianças, é cada vez mais frequente, sendo que a forma como as tecnologias são utilizadas influencia a forma como as crianças brincam.

**Palavras-Chave:** Jardim de Infância, Tecnologias Digitais, Brincar.

## INTRODUÇÃO

A experiência da Prática Profissional Supervisionada II (estágio para a obtenção do grau de mestre), resultou num conjunto de conhecimentos adquiridos e produzidos, na sequência das vivências obtidas através do meio. Assim, surgiu o presente tema de investigação “A utilização e influência das tecnologias digitais nas brincadeiras das crianças num contexto jardim-de-infância”, decorrente de um momento informal de brincadeira, no qual observava e, simultaneamente, participava. Na sala de atividades, mais precisamente numa das áreas da sala, intitulada de “área da casa”, encontrava-me junto de três crianças, quando ocorreu o seguinte momento:

(Nota de Campo – 7 de novembro de 2017) Estive na área da casa com a Tubarão, a Barbie Princesa e com o M<sub>1</sub>. Cuidámos dos bebés, passeámos e voltámos para “casa”, até que o M. disse “Vô fazer o jantar, ‘tá bem?” e a Barbie Princesa completou “eu vou pôr a mesa!!”, enquanto a Tubarão cuidava dos bebés. Ao pôr a mesa, a Barbie Princesa dirigiu-se à gaveta das “tecnologias” (gaveta com câmaras fotográficas, câmaras de filmar, teclados, telemóveis, telefones inativos, ...) e retirou quatro telemóveis. Depois foi buscar quatro pratos e quatro talheres. Começou por distribuir os telemóveis pela mesa, até que olhou para mim e disse “Tu tens o teu na mão. Tu não precisas!”, retirou um dos telemóveis e continuou a distribuir os pratos e talheres pela mesa. O “jantar” ficou pronto e sentámo-nos à mesa.

Neste momento, atentei ao facto de a criança Barbie Princesa ter reproduzido um comportamento normalmente adulto, ou seja, a utilização de tecnologias digitais (TD), mais precisamente os telemóveis, aquando do momento da refeição.

Como refere Château citado por Barbosa e Gomes (2010), os processos de imaginação e criação produzidos pelas crianças, encontram-se amparados pela “sombra do mais velho”, isto é, amparados na pessoa que inspira as brincadeiras das crianças (p.33). Desta forma, o momento presenciado levou-me à reflexão sobre a importância do papel do adulto na transmissão do exemplo, refletindo ainda sobre a utilização atual das tecnologias no quotidiano.

Assim, a presente temática torna-se fundamental, partindo do pressuposto que, nos dias de hoje, é praticamente imprescindível a utilização de meios tecnológicos. Dias e Brito (2016) referem que é um facto que as crianças “desenvolvem competências digitais a partir de uma idade precoce” (p.66), e, por essa razão, torna-se necessário estar alerta para o tipo de utilização realizada, garantindo que esta é benéfica.

1 Nomes fictícios atribuídos às crianças.

Durante o período em que decorreu o processo investigativo, atentei aos comportamentos das crianças relativamente à utilização das tecnologias, observando os comportamentos das mesmas em dois ambientes distintos no presente contexto, isto é, na área da casa e a área do computador. Atentei ao tipo de equipamentos digitais utilizados nas brincadeiras, de modo a entender de que forma eram utilizados, observando ainda a utilização do computador, das funcionalidades empregues (como programas e plataformas utilizadas) e os conteúdos assistidos, tentando perceber se estes teriam posterior influência as brincadeiras realizadas.

Com este estudo, foi minha pretensão responder às questões “De que forma são utilizadas, nas brincadeiras das crianças, as tecnologias digitais, neste contexto jardim de infância?” e “De que forma estas tecnologias influenciam a forma como as crianças brincam, neste contexto?”.

### **Referencial teórico**

Desde sempre que a tecnologia se encontra presente na sociedade, sendo considerada tudo o que foi inventado pelo homem. O principal intuito da tecnologia seria assim o de melhorar, simplificar e aperfeiçoar a vida do homem (Chaves, 2014).

A evolução do tempo e das técnicas fizeram com que surgissem inovações tecnológicas, que, consequentemente, levaram à alteração da vida diária da sociedade. No caso das TD, estas tratam-se de aparelhos como computadores, dispositivos móveis (smartphones, consolas de jogos, câmaras digitais ou tablets) que são atualmente indispensáveis do quotidiano da sociedade (Brito, 2017).

A presença constante destes meios tecnológicos na comunidade faz com que seja quase impossível as crianças não terem contacto com os mesmos. Este facto leva a que, hoje em dia, desde uma idade muito precoce, as crianças cresçam num mundo cada vez mais digital (Dias & Brito, 2016).

Influenciadas pelo meio onde se inserem, pelo seu contexto social e familiar, as crianças tornam-se utilizadoras natas e ativas, dos meios tecnológicos, crescendo paralelamente com os mesmos (Brito, 2017; Dias & Brito, 2016).

A par da evolução da tecnologia, encontra-se também a evolução dos contextos sociais e familiares, que, consequentemente, leva a alterações nas concepções que são tidas sobre a infância. As crianças, enquanto grupo geracional, assumem “formas próprias de interpretar o mundo, de agir, de pensar e de sentir, nas quais o brincar assume uma centralidade inquestionável”, sendo este o maior ofício das crianças (Tomás & Fernandes, 2014, p.13).

Como consequência das alterações das concepções sobre a criança, esta acaba por ser incluída na esfera económica, onde são criados produtos específicos dedicados ao segmento social da infância. Como refere Ito citado por Marsh et al. (2005), os estudos sobre a infância sugerem que as crianças são agentes ativos na reestruturação destes mercados, nos quais, atualmente, as tecnologias têm um lugar de destaque.

A verdade é que, independentemente das tecnologias fazerem ou não parte das culturas da infância, o brincar é atividade central nos primeiros anos de vida da criança. Consequentemente, a atividade faz-de-conta e o imaginário são indissociáveis desta mesma atividade, levando a que o brincar tenha como consequência a formulação de novas estruturas psíquicas. Estas resultam dos processos de experimentação, de invenção e de descoberta,

contribuindo para o desenvolvimento da criança nas dimensões emocionais, físicas, sociais e intelectuais (Chaves, 2014).

Considerando que as brincadeiras evoluem de geração em geração, tendo por base o comportamento de adultos (jogo sociodramático), e que a sociedade atual é cada vez mais tecnológica, é possível afirmar que “o que interessava às crianças antigamente já não é o que interessa as de hoje pois com as novas tecnologias os brinquedos e brincadeiras mudaram” (Chaves, 2014, p.12).

Ramos e Tomás (2005), referem que através das competências e capacidades adquiridas pelas crianças na utilização das tecnologias surge assim a “Techno-Childhood” ou uma tecno-infância (p.2).

Verifica-se uma “tendência emergente” da utilização destes dispositivos por crianças com idades cada vez mais novas (Brito & Ramos, 2017). Assistimos assim ao surgimento de uma geração de “nativos digitais” (Prensky, 2001), onde os dispositivos são uma extensão deles próprios.

Citando Chaves (2014), a presença e utilização das tecnologias por parte das crianças “alterou as formas de brincar, mudou o uso do tempo livre, dos espaços necessários para brincadeiras”, trazendo novas linguagens, desenvolvendo novos consumos e ainda, alterando a forma como interagem umas com as outras (p.12).

A presença das TD no dia-a-dia das crianças, coexiste em contexto educativo e familiar. E por isso, é necessário os adultos assumirem papel de mediadores e supervisores durante a utilização destes meios tecnológicos. Em contexto familiar, as TD são muitas vezes utilizadas como brinquedo e no contexto educativo não é tirado o devido partido destas tecnologias (Dias & Brito, 2017). Assim, é necessário pensar sobre este tipo de questões, de modo a potencializar a utilização de meios tão ricos como os meios tecnológicos.

Tal como referem Paiva e Costa (2015), os contextos educativos são responsáveis por fazer compreender as funções educativas das tecnologias, estimulando assim as crianças a “assumirem responsabilidades no manuseio de aparelhos eletrónicos” (p.10).

Estudos reportam para o desenvolvimento de uma série de efeitos positivos, adquiridos através da utilização destas tecnologias, de entre eles a “capacidade de tomar decisões e de resolver problemas”, “o desenvolvimento do pensamento crítico”, “a independência”, o desenvolvimento do “trabalho colaborativo”, “relações sociais entre pares e com pais e educadores/professores”, sendo ainda apontadas as facilidades na aprendizagem da leitura, o “desenvolvimento da motricidade fina a partir da utilização de dispositivos touch”, entre outros aspetos benéficos para as crianças (Dias & Brito, 2017, p.7).

Por isso, o contexto educativo deve ser responsável por fornecer às crianças uma panóplia oportunidades de aprendizagem que ampliem as suas experiências, pois tal como refere Vygotsky citado por Chaves (2014), “quanto mais [a criança] veja, ouça, experimente, quanto mais aprenda e assimile, quanto mais elementos reais [ela] disponha [na] sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será . . . a atividade de sua imaginação” (p.18).

Num mundo cada vez mais tecnológico, torna-se essencial conhecer a realidade atualmente vivenciada pelas crianças e pelas suas famílias, de forma a encontrar estratégias que permitam

potenciar a utilização dos meios tecnológicos nos ambientes educativos, promovendo a segurança online e a capacitação das famílias para esta temática (Brito & Ramos, 2017).

## **METODOLOGIA**

Concernente à metodologia de investigação, é possível definir a natureza investigativa como qualitativa naturalista de carácter descritivo, dado que a minha principal pretensão foi conhecer processos, descrevendo-os, compreendendo-os, gerando novo conhecimento. Este carácter descritivo deve-se ainda ao facto de o produto final “ser uma descrição «rica» do fenómeno a ser estudado” (Carmo & Ferreira, 2008, p.235) e naturalista, pois interagiu com os intervenientes da investigação de forma natural, sendo que a fonte direta de dados é também ela natural (Carmo & Ferreira, 2008).

Para entender e descrever de forma rigorosa o “objeto de estudo na sua estrutura e no seu funcionamento”, é fulcral a observação pormenorizada do contexto, tendo “uma única fonte de documentos ou um acontecimento específico” (Carmo & Ferreira, 2008, p. 49).

O método aplicado foi a abordagem empírica de estudo de caso, por investigar, num contexto específico, um fenómeno atual no funcionamento e estrutura (Yin citado por Carmo & Ferreira, 2008). Através da combinação de métodos de coleção de dados, como documentos escritos (pessoais e oficiais), entrevistas, questionários e ainda observações (Carmo & Ferreira, 2008; Eisenhard, 1989). Estas mesmas fontes são regentes do processo investigativo, pois através das mesmas foi possível proceder à análise de dados, outra das partes fundamentais da investigação.

O trabalho de campo permitiu-me registar “de forma não intrusiva” os acontecimentos, recolhendo simultaneamente diversas informações relevantes para o presente estudo (Bogdan & Biklen, 1994). A observação direta permitiu-me recolher diretamente alguns dos dados necessários para o processo (Quivy & Campenhoudt, 2005). Esta técnica foi posteriormente enriquecida pelo “relato escrito daquilo . . . [que se] ouve, vê, experiencia e pensa no decurso da recolha”, tornando o próprio ato de registo de observação num ato reflexivo sobre as especificidades notadas (Bogdan & Biklen, 1994, p.150). Neste sentido, as notas de campo tornaram-se um recurso fundamental para a produção de conhecimento.

Além destas, os registos fotográficos foram técnicas por mim utilizadas, pois tal como referem Bogdan e Biklen (1994), estes são um recurso fundamental por concederem fortes dados descritos, sendo posteriormente “analisadas indutivamente” (p.183).

Após a recolha de dados, chega o momento de análise e triangulação dos mesmos, sendo que este passo é dos mais importantes do plano de investigação, tornando-se a solidificação da mesma (Carmo & Ferreira, 2008). A triangulação de dados consiste assim na utilização de variadas fontes no mesmo estudo, podendo cruzar diferentes teorias de forma a interpretar o conjunto de dados, sendo ainda a realização da confirmação das informações obtidas (Carmo & Ferreira, 2008; Sarmiento, 2011).

Por fim, mas não menos importante importa referir que participaram neste estudo todas as crianças da sala.

### **Apresentação e análise dos dados**

Para facilitar a apresentação dos dados obtidos, estes estarão divididos dois subtópicos, sendo estes, “A Utilização das tecnologias digitais, nas brincadeiras das crianças, neste contexto jardim de infância” e “A influência da utilização das tecnologias digitais nas brincadeiras das crianças, neste contexto jardim de infância”.

O primeiro passo para o desenvolvimento desta investigação passou pela observação das crianças na “área do computador” e na “área da casa”, áreas onde as TD estavam presentes no contexto a ser estudado. De seguida, foram registados os dados, os quais reuni e agrupei posteriormente numa árvore categorial, com o objetivo de facilitar o tratamento e reflexão sobre esta informação. Foram ainda criadas tabelas de registo da frequência da área do computador, de forma a perceber se todas as crianças do grupo frequentavam esta área.

### **A Utilização das tecnologias digitais, nas brincadeiras das crianças, neste contexto jardim de infância:**

As tecnologias Digitais (TD), presentes no contexto educativo foram ferramentas frequentemente utilizadas pela educadora em atividades estruturadas e também pelas crianças em momentos de brincadeira. Num primeiro momento, o contacto das crianças com as TD era praticamente inexistente e supervisionado por um adulto, enquanto que, no segundo, as crianças utilizavam as tecnologias com maior liberdade, ainda que mediadas inicialmente por um adulto.

O computador foi a tecnologia mais utilizada pelas crianças deste grupo, Quando as crianças queriam utilizar o mesmo, acabavam por fazê-lo sempre da mesma forma, assistindo a vídeos através da plataforma YouTube. Esta utilização trata-se do resultado da cultura construída pelas crianças, onde o marketing infantil (Sarmiento, 2003) tem uma grande influência no tipo de comportamentos adotados, dado que a plataforma espelhou os gostos e interesses das mesmas.

Quando era desejo das crianças assistir a vídeos, séries e músicas do seu interesse, era ao computador que recorriam como ferramenta para atingir este fim. Este facto remete para a ideia de que as crianças veem as tecnologias com o objetivo de entretenimento, como continuação de brincadeira (Brito, 2017; Brito & Ramos, 2017).

(Nota de Campo - 29 de novembro de 2017) Na área do computador estiveram a Barbie Princesa e o MC. a visualizar vídeos sobre dinossauros e sobre o filme a idade do gelo.

Os pedidos pelas crianças realizados são o resultado das culturas da infância construídas e vividas pelas mesmas, com base nas interpretações e na reestruturação das culturas globais, sendo que os dispositivos digitais assumem um papel fundamental na definição das suas experiências culturais, na atualidade (Ramos & Tomás, 2005). Surge assim o fenómeno techno-childhood (Ramos & Tomás, 2005), resultado da evolução das brincadeiras que diferem dentre as diferentes gerações.

Com a utilização desta TD, as crianças desenvolvem a literacia digital (Holloway, Green e Livingstone, 2013), bem como competências sociais, de entre elas, a partilha, visto que a área

do computador poderia ser utilizada por quatro utilizadores simultaneamente, levando ainda ao desenvolvimento da “capacidade de tomar decisões e de resolver problemas” (Dias & Brito, 2017, p.7).

(Nota de Campo – 20 de novembro de 2017) Estavam presentes na área do computador a LA., a Sporting, o Benfica (grupo dos Jipes de Corrida) e o Alê (grupo do Batman). Quando cheguei a esta área para ajuda-los a ligar o PC e colocar os vídeos, o MC. também estava presente provocando algum conflito. A Sporting dizia “o Alê não me deixa”, porque ao contar quatro crianças, o Alê teve a percepção que estavam presentes o número limite de crianças. Perguntei “como resolvemos isto?” e o Alê disse “saio eu”.

Como ilustra a nota de campo acima citada, a área do computador concedeu mais do que entretenimento às crianças, concedeu ainda a responsabilização pela área e o sentido de resolução de conflitos. Para além disso, nem sempre os elementos que se inscreveram para a área do computador estiveram de acordo sobre os conteúdos a ser assistidos, e isso levou ao surgimento de alguns conflitos, no que diz respeito à mediação de interesses. Este facto contribuiu para o desenvolvimento da tomada de decisões (Dias & Brito, 2017).

Apesar da área do computador ter sido muito escolhida pelas crianças, foi possível identificar um pequeno grupo que não a frequentou com grande regularidade. Esta situação deveu-se a várias particularidades, como o facto de esta não ter estado disponível (falência do sistema informático), o facto de algumas crianças do grupo terem faltado com maior frequência ao jardim de infância e ainda a existência do interesse por outras áreas. Mas talvez mais significativo terá sido a idade das crianças que não frequentaram esta área: cinco dos nove têm 3 anos de idade. Este facto não significa que não gostem de utilizar o computador, mas tal como refere Brito (2017), preferirem utilizar dispositivos como o smartphone “por este ser mais pequeno, logo mais fácil de manejar” (p.222) ou à dificuldade de utilização do rato.

Para além da utilização do computador, também foram identificadas a utilização de outras tecnologias, mais precisamente na “área da casa”, onde se encontrava uma gaveta com inúmeros aparelhos digitais inativos. Não obstante, foi minha pretensão observar como estes meios digitais eram utilizados pelas crianças e se influenciavam ou não o brincar.

(Nota de Campo – 7 de dezembro de 2017) A Barbie Princesa e a Tubarão brincavam na área da casa. A Barbie Princesa pegou num teclado e num rato, colocou-os no chão junto do espelho, fingindo que ali se encontrava o seu computador. “Queres ver o vídeo do Halloween, Tubarão?”, perguntou a Barbie Princesa enquanto carregava nas várias teclas do teclado. A Tubarão disse que sim, ficando ao seu lado enquanto se olhava ao espelho, fingindo que olhava para um “monitor”.

Como exemplifica a nota de campo acima citada, a imitação dos comportamentos tidos pelos adultos é o comportamento mais frequente enquanto as crianças manipulam as TD como teclados, auscultadores, telemóveis, máquinas fotográficas, etc. A presença do jogo sociodramático, na qual as crianças reproduzem o comportamento dos adultos é o que define muitas vezes a utilização destes meios (Hauser-Cram, Nugent, Thies, & Travers, 2014). Inerente a este tipo de brincadeira encontram-se as dimensões sociais, sobre as quais as

crianças se desenvolvem cognitivamente, emocionalmente e socialmente, como é perceptível no registo de observação abaixo citado:

(Nota de Campo - 21 de dezembro de 2017) Surgiu uma brincadeira que acabou por envolver todo o grupo. A Girafa e o Macaquinho decidiram “casar” e começaram a preparar a sala. O Dimu, o RO. e a Sporting dirigiram-se à área da casa e tiraram as máquinas fotográficas e de filmar, para registarem o momento.

Recorrendo às TD, as crianças utilizam-nas enquanto brinquedo, onde são estimulados os processos de invenção, experimentação e descoberta, através da reprodução do comportamento dos adultos (Chaves, 2014).

(Nota de Campo - 8 de janeiro de 2018) Enquanto realizava o portefólio com o Alê, o LO. sentou-se junto a nós trazendo consigo os auscultadores e o teclado. Colocou os auscultadores nos ouvidos e o teclado na mesa. De seguida, perguntei-lhe “O que é que estas a fazer LO.?” Ao qual me respondeu “sou DJ”.

Tal como referem Monteiro e Delgado (2014), é importante que as brincadeiras se relacionem com “as fantasias e imaginações infantis” que “não estão distantes da vida real”, representando muito mais do que as crianças observam (p. 109). Partindo do princípio que as crianças tinham acesso a todas estas tecnologias, quer no contexto educativo, quer no contexto familiar, é impossível dissociar a presença das tecnologias nas suas formas de brincar, porque estas fazem parte da sua cultura. E, o brincar é a forma que as crianças encontram para vivenciarem e criarem as suas culturas, sendo este “um ensaio para a vida real” (Monteiro & Delgado, 2014, p.111).

#### **A influência da utilização das tecnologias digitais nas brincadeiras das crianças, neste contexto jardim de infância:**

No que concerne à influência das TD neste contexto jardim de infância, apresento algumas notas de campo que remetem para uma situação particular ocorrida neste grupo:

(Nota de Campo – 16 de novembro de 2017) O Benfica planeou ir para a área do computador. Perguntei-lhe “e vais ver o quê?” respondeu-me “ver o homem aranha... Na moto... Na água a cair”.

(Nota de Campo - 13 de dezembro de 2017) Na área do computador, estiveram muitas crianças, (...) Viram alguns vídeos relacionados com os super-heróis. Neste caso, viram um vídeo do homem-aranha, que se tratava de uma gravação de um jogo, em que este super-herói tinha de saltar de edifício em edifício, etc. O Macaquinho dizia-me “eu sou o homem aranha” e o Benfica dizia “eu sou o hulk”, como que existisse uma personificação destas figuras.

Como supracitado, uma das recorrentes preferências do grupo, aquando da utilização do computador para visualizar vídeos através da plataforma YouTube, foi a visualização de um vídeo em específico: Os super-heróis a cair na água. Tal como refere Chaves (2014), há alterações na forma como as crianças brincam, sendo que o conteúdo visualizado pelas crianças influencia as suas brincadeiras faz-de-conta, pois estas reproduzem os comportamentos do conteúdo visualizado.

(Nota de Campo – 9 de novembro de 2018) O Alê, o RO., o Benfica e a girafa ao juntarem as cadeiras em círculo e ao atirarem-se para o pouf, encontravam-se a reproduzir o vídeo dos “super-heróis” a saltar para a água que é tantas vezes pedido por alguns elementos do grupo.”

Através da nota de campo acima citada, é possível identificar o desenvolvimento das relações sociais entre os intervenientes da brincadeira. Para que pudessem brincar de acordo com o mesmo objetivo (saltar, atirando-se para o pouf), necessitaram de interagir entre si. Para além disso, também foi identificável o desenvolvimento do trabalho colaborativo (Dias & Brito, 2017) entre os diferentes elementos, pois foi preciso cooperarem entre si para recriarem o conteúdo visualizado no YouTube, recorrendo ainda ao jogo simbólico (visto que, as cadeiras simulavam uma piscina).

(Nota de Campo - 5 de dezembro de 2017) A Girafa, o Alê, o MC., o Macaquinho, o Benfica e o S. construíram uma “piscina” com cadeiras no centro da sala. Puseram as suas “capas” e intitularam-se de “super-heróis” a saltar na piscina. Acabou por se tornar um jogo criado por este pequeno grupo, em que criaram as suas próprias regras. Quando chegou o LE. ao grupo o Benfica disse “Tu não podes brincar!”, perguntei-lhes, “mas porquê?” e o Benfica respondeu “porque não tem uma capa”.

É indubitável a influência do conteúdo observado, mais especificamente “os super-heróis a cair na água”, na forma como estas crianças brincam entre si. Este facto deve-se porque parte significativa da infância, nas sociedades de hoje em dia, é resultado das interações tidas pelas crianças com este tipo de eletrónicos (Ramos & Tomás, 2005).

Esta experiência levou ao desenvolvimento das interações sociais entre as crianças, bem como à expansão do seu repertório motor, levando assim ao seu desenvolvimento físico. Inerente a esta situação de jogo encontra-se a ideia de que as crianças necessitam de ter “domínio de uma cultura específica” onde se encontram subjacentes a “existência de regras” e “significações próprias do jogo”, que as crianças adquirem e dominam enquanto brincam (Monteiro & Delgado, 2014, p.112).

A questão da supervisão assume um papel fundamental na utilização das TD. Neste sentido, e remetendo para os inquéritos realizados, mais de metade dos inquiridos (cerca de 63,6%) afirma ter uma atitude de supervisão parental autoritativa, isto é, fornecendo às crianças um alto nível de apoio e um alto nível de controle na manipulação tecnológica (Valcke citado por Rojas et al., 2018). No entanto, segundo Blum-Ross e Livingstone (2015), por os pais quererem dar boa imagem de parentalidade por norma referem que realizam com frequência supervisão na utilização digital dos filhos.

## CONCLUSÕES

*De que forma são utilizadas, nas brincadeiras das crianças, as tecnologias digitais, neste contexto jardim de infância?*

De acordo com os dados apresentados, a utilização de tecnologias digitais neste contexto jardim de infância é positiva, desenvolvendo competências sociais, emocionais, de cognição, de resolução de problemas, nas quais a interação com os outros se encontra inerente.

As crianças demonstram uma grande preferência pela visualização de vídeos na plataforma YouTube, que incluam as suas personagens de vídeos preferidas. Visto que, não existem tablets, nem smartphones, a maneira de acederem a esta plataforma passa pela utilização do computador, embora esta não seja a sua tecnologia digital preferida que, de acordo com os inquéritos, é o tablet.

O computador é visto pelas crianças, principalmente, como uma forma de entretenimento e como um brinquedo, sendo que todas as outras potencialidades associadas a este equipamento são deixadas de parte.

Quando as crianças utilizam outras tecnologias digitais como as máquinas de filmar, as máquinas fotográficas, os teclados, os auscultadores, os telemóveis, têm como objetivo a reprodução e comportamento dos adultos, em que o jogo sociodramático é central.

A utilização das tecnologias digitais é encarada como uma brincadeira, onde se encontram subjacentes as culturas da infância, resultado de uma cultura societal, que advém das dimensões relacionais, sejam elas entre pares ou com adultos.

*E de que forma estas tecnologias influenciam a forma como as crianças brincam, neste contexto?*

A influência é de facto indubitável, traduzindo-se maioritariamente na reprodução de comportamentos assistidos a partir do conteúdo acedido, onde os vídeos de cariz teatral, resultantes do marketing infantil, têm um grande peso. As brincadeiras das crianças encontram-se constantemente a ser influenciadas pelo conteúdo acedido através das tecnologias digitais, que neste caso eram vídeos de cariz teatral, onde os adultos, vestidos de personagens fictícias (como o homem-aranha) realizam uma série de ações, como saltar, correr, etc.

Verifiquei que nas brincadeiras geradas através da influência das tecnologias, são identificados o desenvolvimento de competências sociais, o trabalho colaborativo, o desenvolvimento físico, tendo ainda por base o jogo simbólico.

Concluo que a supervisão assume um papel fundamental, durante a utilização de dispositivos digitais por parte das crianças, de forma a que seja garantida a influência positiva das mesmas. Deverá assim existir responsabilidade partilhada entre os intervenientes, isto é, famílias e educadores, de forma a conceber estratégias tendo em conta a utilização de tecnologias para a aprendizagem. Tal como referem Ramos e Tomás (2005), a progressão neste sentido contribuirá para a reinvenção da educação, onde quer as crianças, quer os educadores, contribuirão para o ensino contínuo, reflexivo e coconstruído.

Com este estudo de caso, é possível afirmar que a utilização das tecnologias por parte das crianças é cada vez mais frequente, sendo que esta utilização influencia a forma como as crianças brincam. As interações existentes entre as crianças e os dispositivos digitais influenciam, cada vez mais, a infância, no panorama atual.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Barbosa, R. F. & Gomes, C. F., (2010). Brincadeira, Mídia e Pós-Modernidade: Reflexões e dilemas na sociedade atual. *Motrivivência*. 34, pp. 28-39

- Blum-Ross, A. & Livingstone, S. (2015). Families and screen time: Current advice and emerging research. Media Policy Brief, 17. London: LSE.
- Bogdan, R., & Biklen, S., (1994). *Investigação Qualitativa em Educação – Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Brito, R. & Ramos, A. (2017). Tecnologia digital em ambiente familiar: o caso de crianças dos 0 aos 6 anos. XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa, VIII Encontro do CIED – III Encontro Internacional, SIIE CIED 2017, 9 a 11 novembro.
- Brito, R. (2017). *Família.com: Famílias, crianças (0-6) e tecnologias digitais*. Covilhã: LabCom.IFP.
- Carmo, H., & Ferreira, M. M. (2008). *Metodologia de investigação – Guia para a auto-aprendizagem (2ª Ed.)*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Chaves, I. (2014). *Tecnologia e Infância: Um olhar sobre as brincadeiras das crianças*. Maringá: Universidade Estadual de Maringá.
- Dias, P. & Brito, R. (2016). Crianças (0 aos 8 anos) e Tecnologias Digitais – Um estudo qualitativo exploratório. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Cultura.
- Dias, P., & Brito, R. (2017). Tecnologias digitais, aprendizagem e escola: práticas e percepções de crianças com menos de oito anos e seus pais. *Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino*, 1(1), 3-25.
- Eisenhardt, K. M. (1989). Building Theories from Case Study Research. *The Academy of management Review*, 14(4), 532-550.
- Hauser-Cram, P., Nugent, J.K., Thies, K., & Travers, J. (2014). *Development of children and adolescents*. Hoboken: Wiley.
- Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013). *Zero to eight. Young children and their internet use*. LSE, London: EU Kids Online.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S. & Wright, K. (2005). *Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies*. Sheffield: University of Sheffield. Disponível em [www.digitalbeginnings.shef.ac.uk](http://www.digitalbeginnings.shef.ac.uk).
- Monteiro, C. M., & Delgado, A. C. (2014). Crianças, brincar, culturas da infância e cultura lúdica: uma análise dos estudos da infância. *Saber & Educar*, 19, 106-114.
- Paiva, N. M. & Costa, J. S. (2015). A influência da tecnologia na infância desenvolvimento ou ameaça?. Consultado em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part I. *On the Horizon*, 9, 1-6.

- Quivy, R., & Campenhoudt, L.V. (2005). Manual de investigação em ciências sociais (4.ª ed.). Lisboa: Gradiva.
- Ramos, A., & Tomás, C. A., (2005). Globalisation & Technology: educational challenges. Cáceres: Formatex Research Center.
- Rojas, I. B., Barandiran, A. A., & González, E. O. (2018). Participação e acção pedagógica: A valorização da(s) competência(s) e acção social das crianças. *Comunicar*, 26(54), 71-79.
- Sarmento, M. J. (2003). As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In Manuel Jacinto Sarmento & Ana Beatriz Cerisara (Orgs.), *Crianças e miúdos. Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação* (p. 9-34). Porto: Asa.
- Sarmento, M. J., (2011). O Estudo de Caso Etnográfico em Educação. In Zago, N., Pinto de Carvalho, M., & Vilela, R. A. T. (Org.) *Itinerários de Pesquisa - Perspectivas Qualitativas em Sociologia da Educação* (137 - 179). Rio de Janeiro: Lamparina.
- Tomás, C. & Fernandes, N. (Org.) (2014). *Brincar, brinquedo e brincadeira: modos de ser criança nos países de língua oficial portuguesa*. Maringá: Eduem.